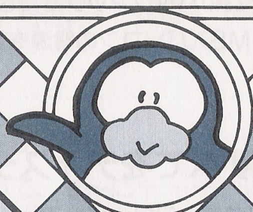


コナミの
新10倍
カートリッジ



RC755 MSX MSX2

ユーザーズ　マニュアル
USER'S MANUAL

はじめに

いつもコナミのゲームソフトを愛用してくれているあなたにうれしいお知らせ。
今までコナミのゲームを10倍楽しくさせてくれていた「ゲームを10倍楽しむカートリッジ」に「SRAMバックアップ機能」と楽しさ爽やか「おたのしみ機能」を加えてますます充実した「新10倍カートリッジ」が誕生しました。
この取扱説明書の使用方法をよく読んで大切に使って下さい。

特徴

1. 簡単便利！バックアップSRAM内蔵

カートリッジ内にバックアップ用の8KバイトRAMを内蔵しており、フロッピーディスクやテープを使わなくてもゲームのバックアップができます。もちろん、SRAMはバックアップされていますから、MSXパソコンの電源を切ってもデータは消えずに保存されます。

2. 完全完璧！ゲームのすべてをディスクセーブ

ゲームの「その瞬間！」のすべてを、フロッピーディスクに完璧にセーブができます。ゲームの途中であろうと、デモであろうと、あるいはプレイヤーのやられてしまった瞬間であっても、その内容や時を選びません。いや〜便利になったもんです。

3. 楽しさ倍増！必殺おたのしみ機能を内蔵

カートリッジに「バイオリズム」「テニス＆ホッケー」「シークレット機能」の3つのお楽しみを内蔵しています。これだけで十分遊べるぜいたく設計です。

4. 全機全能！MSX1も2も対応

従来のMSXはもちろん、MSX2でも使えます。

もくじ

1.機能一覧

機能	内容
ゲーム完全セーブ機能	★フロッピーディスクへのゲーム完全セーブ
SRAMバックアップ機能	★SRAMへのゲームバックアップ
ゲームおたすけ機能	★ポーズ機能 ★コマおくり機能 ★スローモーション機能 ★プレイヤー数設定機能 ★ステージ数設定機能 ★画面セーブ機能
おたのしみ機能	★バイオリズム ★ホッケー・ゲーム ★テニス・ゲーム
シークレット機能	★かくしコマンド発見機能 ★かくしコマンド追加機能 ★かくし操作追加機能

2.準備

必要な機器

⑴MSXパーソナルコンピュータ

① MSX、MSX2どちらでも使えます。

② カートリッジスロットは2個以上必要です。

③ 16Kバイト以上のRAM容量が必要です。ただし、ディスクを使用する場合は、32Kバイト以上のRAM容量が必要です。

⑵モニター用テレビ…………ゲームをする時に使うものと同じものを使います。

⑶フロッピーディスク装置…ゲームセーブ、画面セーブする時に使います。パソコンに内蔵されている場合や、セーブ機能を使用しない時は不要です。

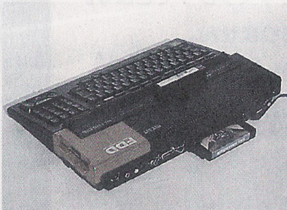
接続

⑴MSXパソコンと周辺機器については各々のマニュアルにしたがって正しく接続して下さい。

⑵MSXパソコンのスロット番号を確認して下さい。パナソニックA1やソニーF1のように背面にもスロットがあるものは、上部がスロット1、背面がスロット2、サンヨーのWAVY23J（B）のように上部にスロットが並んでいるものは、手前がスロット1、奥がスロット2という場合が多いようです。

⑶MSXパソコンの電源がOFFであることを確かめてから、スロット番号の小さい方に「新10倍カートリッジ」を、他のスロットに遊びたいゲームのカートリッジを差し込みます。







⑷電源を入れます。最初にコナミのロゴマークが表示され、しばらくして右のような画面が出たらOKです。



（MSX1画面）



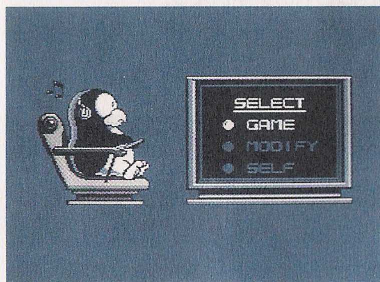
（MSX2画面）

3.基本操作

(1)タイトル画面

電源を入れてしばらくするとコナミのロゴが表示され、その後「タイトル画面」が表示されます。なおMSX（MSX1）とMSX2では表示される画面が若干異なります。（前項参照）

(2)ペンギン画面



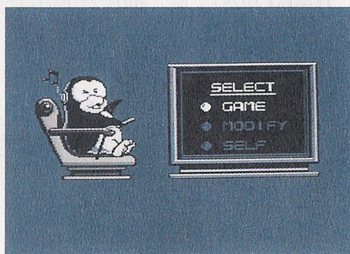
（画面はMSX2用です）

「タイトル画面」が出た後 スペース キーを押すと「ペンギン画面」になります。ここではモード（機能の種類）を選択します。

カーソルキー（ ⇧ ⇩ ）を押すと、ペンギン君がリモコンでモードを選択してくれますので、希望のモードの文字が白になったら スペース キーを押して下さい。各モードのメニューへと進みます。

(3)ゲームモードを選ぶと……

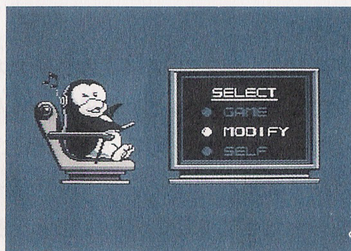
スロット2に差し込まれたゲームがすぐプレイできます。
このモードにはメニュー表示はありません。
なお、スロット2に他のゲームが差し込まれていない時はゲームモードは選択できません。



⑷モディファイモードを選ぶと……

スロット2に差し込まれたゲームの初期設定を変更できます。変更できる設定は次のとおりです。

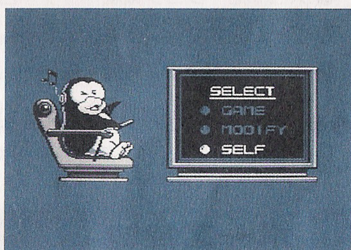
① ステージ数
② プレイヤー数



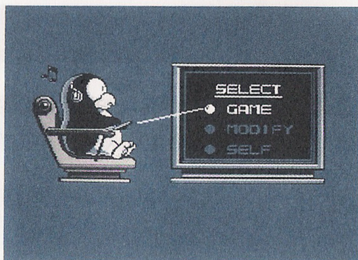
⑸セルフモードを選ぶと……

「新10倍」だけで使える機能を選択するモードです。次の4つの機能が使えます。

① 画面ライブラリー機能
② SRAMユーティリティ
③ テニス&ホッケーゲーム
④ バイオリズム



4.ゲーム・モード



「ゲームモード」は、スロット2に差し込んだカートリッジのゲームを、すぐにスタートさせる時に使用します。

「新10倍」がスロット1に差し込まれていると、コナミのゲームをもっとよく知りたい人や、もっとうまくなりたい人のために、次のような3つの便利な機能が使えます。(モディファイ・モードからゲームをスタートさせてもこの機能は使用できます)

① ポーズ機能…………………ゲームを一時停止します。
② コマ送り機能………………ゲームを1コマ1コマ動かします。
③ スローモーション機能……ゲームのスピードを遅くできます。
④ ゲーム完全セーブ機能……ゲームをいつでも完全にディスクにセーブします。
⑤ 画面データセーブ機能……ゲームの画面をディスクにセーブします。

④⑤については後のページで詳しく説明しますので、ここでは①〜③の機能について詳しく説明しましょう。

ポーズ機能

(1)機能説明

ゲームを一時停止（STOP）させることができます。

(2)操作方法

① 「スタート画面」で“GAME”を選びます。
② ゲームを開始して下さい。
③ ゲーム中 STOP キーを押して下さい。ゲームが一時停止します。
④ 再び STOP キーを押すとまたゲームが続けられます。
⑤ ポーズ中は、キーボードの“CAPS”ランプが点灯します。

(3)注意

ゲームによってはポーズ機能付きのものもありますが、「新10倍」のポーズ機能を使うと、さらに色々なことができるようになります。

コマ送り機能

(1)機能説明

ゲームを1コマ1コマ動かすことができます。

(2)操作方法

① ゲーム中、 STOP キーを押して下さい。"CAPS" ランプが点灯しゲームが停止します。

② ；＋ キーを1回押すとゲームが1コマずつ進みます。

③ コマ送り機能を解除する時は、もう一度 STOP キーを押して下さい。

スローモーション機能

(1)機能説明

ゲームのスピードを遅くすることができます。

(2)操作方法

① ゲーム中、 STOP キーを押して下さい。"CAPS"ランプが点灯しゲームが停止します。

② 次に、 ESC キーを押して下さい。スローモーションモードに入ります。

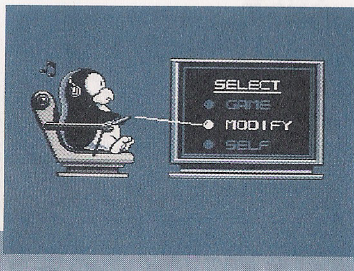
③ ここで、 DEL キーを押して下さい。押すたびに徐々にスピードが上がってゆきます。

④ 今度は、 INS キーを押して下さい。押すたびに徐々にスピードが下がってゆきます。

⑤ スローモーション機能を解除する時は、 STOP キーを押して下さい。

5.モディファイ・モード

モディファイ・モードでは、ゲームスタート時のステージ数、およびプレイヤーの数の変更が可能になります。「ペンギン画面」で“MODIFY”を選択し スペース キーを押して下さい。



ステージ数設定

(1)機能説明

ゲームスタートの時のステージの数を自由に設定できます。

(2)操作方法

① 「MODIFYメニュー画面」で“➡”を“MODIFY STAGE NUMBER”に合わせ スペース キーを押します。“➡”はキーボードのカーソルキー（⇧ ⇩）で移動します。

② 「設定値入力画面」が出ます。

③ 設定するステージ数を自由に入力して下さい。入力はキーボードで行います。

④ 入力値の修正は、BS または ⇦ キーで行います。

⑤ 入力したら ↵ キーを押して下さい。設定が完了します。



⑥ 「MODIFYメニュー画面」で“➡”を“START GAME”に合わせ スペース キーを押します。

⑦ 画面は「ゲーム画面」になります。

⑧ ゲームをスタートさせましょう。設定したステージから始まりましたね！

(3)注意

① 設定できるステージ数は、スロット2に差しているゲームによって変わります。そのゲームの最大ステージ数までしか設定できません。

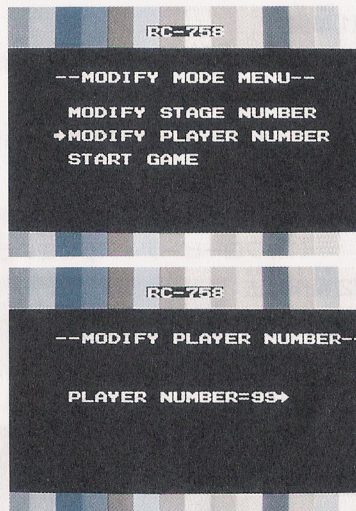
② ゲームによっては「ステージ数」という概念がないものがあります。これらのゲームでは、この機能は使えません。(例：「シャロム」等)

③ ゲームによってはステージの途中から始めるとストーリーがくずされてしまい正常にストーリーが進行しなくなるものがあります。(例：「沙羅曼蛇」等)

プレイヤー数設定

(1)機能説明

ゲームスタートの時のプレイヤーの数を自由に設定できます。



(2)操作方法

① 「MODIFYメニュー画面」で"➡"を"MODIFY PLAYER NUMBER"に合わせ スペース キーを押します。"➡"はカーソルキー（⇧ ⇩）で移動します。

② 「設定値入力画面」が出ます。

③ 設定するプレイヤー数を入力して下さい。入力はキーボードで行います。

④ 入力値の修正は、BS または ⇦ キーで行います。

⑤ 入力したら ⏎ キーを押して下さい。設定が完了します。

⑥ 「MODIFYメニュー画面」で"➡"を"START GAME"に合わせ スペース キーを押します。

⑦ 画面は「ゲーム画面」になります。

⑧ ゲームをスタートさせましょう。設定したプレイヤー数になっていますね！

(3)注意

① 設定できるプレイヤー数は、原則として1から99までです。0を入力した時は無効となります。

② ゲームによっては、プレイヤーが1人というものがあります。こういうゲームはこの機能は使えません。(例：「キングコング 2」「シャロム」等)

6.ゲーム完全セーブ機能

「新10倍」では、スロットに差し込まれたゲームを途中でフロッピーディスクに完全にセーブしておくことができます。セーブはゲームのどの場所でも可能です。従ってプレイヤーの爆発中やデモンストレーション中でもセーブできます。

(フロッピーディスクの取り扱いについては、26ページを参照)

セーブの方法

(1)準備

① ディスク内蔵のMSXパソコン、またはディスクユニットをスロットに差し込んだMSXパソコンが必要です。

② ディスクユニットを増設する場合は、3つのスロットが必要になまります。従って増設スロットが必要です。

③ セーブするディスクは、あらかじめDISK－BASICでフォーマットしておいて下さい。
（12. フロッピーディスクの使い方26ページを参照）

(2)操作方法

① ゲーム中セーブしたい場面で STOP キーを押します。

② CTRL キーを押して下さい。ディスクセーブ&ロード・モードになり画面の下に次のようなメニュー表示がでます。

```
--MENU--    ➡DISK SAVE
             DISK LOAD
             END
```

③ "➡" が "DISK SAVE" を指しているのを確かめ、スペース キーを押して下さい。画面の下に次のような表示がでます。

```
DISK-SAVE   ➡SCREEN DATA
             GAME DATA
             END
```

④ "➡" を "GAME DATA" に合わせ スペース キーを押して下さい。下のようなファイル名入力画面が表示されます。

```
DISK-SAVE   INPUT FILE NAME
GAME        ➡
```

⑤ キーボードからファイル名を入力します。なお、ファイル名は英数字（A～Z、0～9）で8文字以内です。

⑥ ファイル名の修正は BS キーまたは ⇦ キーで行います。

⑦ 入力が終了したら ⏎ キーを押して下さい。ゲームデータが指定したファイル名でセーブされます。

⑧ セーブが終了すると②の画面に戻ります。

⑨ ゲームを続ける時は "➡" を "END" に合わせ、スペース キーを押した後、STOP キーを押して下さい。ゲームが始まります。

⑩ ゲームを終了する時は、フロッピーディスクを抜いてから電源を切って下さい。

ロードの方法

(1)準備

（セーブの時と同じです。）

(2)操作方法

① スロット2に差したゲームをスタートさせます。

② まず STOP キーを押して下さい。

③ 次に CTRL キーを押して下さい。ディスクセーブ&ロードモードになり画面の下に次のようなメニュー画面が表示されます。

```
--MENU--    ➡DISK SAVE
             DISK LOAD
             END
```

④ ゲームデータの入っているフロッピーディスクをディスクドライブにセットして下さい。

⑤ "➡"を"DISK LOAD"に合わせて、スペース キーを押して下さい。

⑥ 次の画面が表示されます。"➡"が"GAME DATA"を指していることを確認して スペース キーを押して下さい。

```
DISK-LOAD    ➡GAME DATA
              END
```

⑦ フロッピーディスクに入っているゲームデータのファイル名が表示されます。ファイル名は画面上に最大3つしか表示されません。フロッピーディスクに入っているファイルが4つ以上の場合はカーソルキー（⇧ ⇩）を使ってファイル名をスクロールさせて下さい。

```
DISK-LOAD    SELECT FILE NAME
GAME        ➡STAGE1.G58
             STAGE2.G58
             --END--
```

⑧ ロードするファイル名を"➡"に合わせて スペース キーを押して下さい。ゲームがロードされます。

⑨ ③のメニュー画面に戻りますので"➡"を"END"に合わせ、スペース キーを押して下さい。

⑩ STOP キーを押すとセーブした場面からゲームが始まります。

7.SRAMバックアップ機能

SRAMって、な〜に？

MSXパソコンは「CPU」という頭脳を持っています。この頭脳は「プログラム」の命令や「データ」を見て働きますが、この「プログラム」や「データ」をたくわえておくのが「メモリー」です。

「メモリー」には2種類あって、それぞれ「ROM」、「RAM」と呼ばれています。「ROM」は電源を切っても「プログラム」や「データ」が消えませんが、「RAM」は消えてしまいます。電源を切っても「RAM」の「データ」が消えないようにするには、電池などをつないでおく必要があります。これを「バックアップする」と言います。

こうしてみると「ROM」の方が便利そうですが、実は「ROM」は「データ」を書き替えることができません。つまり「ROM」は中味を見ることしかできないわけです。

これに対して「RAM」は自由に書き替えができます。(もちろん中味を見ることもできる) だからゲームの途中の状態を書き込んで憶えておくことができるわけです。

ところで、「RAM」の中には、「DRAM」と「SRAM」というのがあり、「新10倍」で使っているのは「SRAM」です。この「SRAM」というのは、省エネタイプのRAMで、動かすのに必要な電気が少なくてすみます (値段はちょっと高いけどね)。電池を長持ちさせるため「新10倍」では「SRAM」を使ってるわけです。

SRAMの使い方

⑴「SRAM」にゲームをバックアップしたり、「SRAM」からゲームをロードしたりする時は、「新10倍」がどのスロットに入っていてもいい。

つまり、通常「新10倍」を使う時のようにスロット番号が「ゲーム」より小さい方に入っていなくても使えます。

⑵最初に必ず「フォーマット」が必要。「新10倍」の「SRAM」は、ディスクと同じ気分で使えるように設計されています。従って使う時もディスクと同じように「フォーマット」という事をしないと動きません。「フォーマット」は買った時に1回だけやっておけば OK です。

⑶「SRAM」にゲームをバックアップしたり、ロードしたりする方法はゲームによって違います。

ですから、この取扱説明書でバックアップの方法や、ロードの方法を説明できません。あなたの買われたゲームの取扱説明書に「SRAMへのバックアップ」「SRAMからのロード」という項目がありますから、そこを読んで下さい。

⑷「SRAMユーティリティ」をうまく使おう。「新10倍」には、「SRAM」を使う時に便利なように「SRAMユーティリティ」という機能を持っています。

これは、次の3つです。

①DIRECTORY（ディレクトリー：SRAMの中に何が入っているか調べる）
②FILE DELETE（ファイルデリート：SRAMの中のファイルを消す）
③FORMAT（フォーマット：SRAMの中を初期化する）
くわしくは、「SRAMユーティリティを活用しよう」を見て下さい。

SRAMをフォーマットしよう

「新10倍」の「SRAM」は、フロッピーディスクと同じようにゲームのデータをセーブする前に「フォーマット」を行なう必要があります。この「フォーマット」を行なっておかないとゲームのデータをバックアップできません。

「フォーマットの方法」は次の通りです。

① 「ペンギン画面」で“SELF”を選ぶ。
② 「SELFモードメニュー」で“SRAM DISK UTILITY”を選ぶ。
③ 「SRAM DISK UTILITYメニュー」で“FORMAT”を選ぶ。
④ フォーマットするときは“Y”キーを押す。止める時は“N”を押す。
⑤ 一瞬のうちにフォーマットが終了する。画面下に“FORMAT COMPLETED”と表示されれば OK。
⑥ “END”を選んで「SELFモードメニュー」へ戻す。

これで「SRAMフォーマット」は終了です。一度「SRAMフォーマット」しておくと後はもう「フォーマット」する必要はありません。

SRAMユーティリティを活用しよう

「新10倍」に入っている「SRAMユーティリティ」は、フロッピーディスクのユーティリティと同じ働きのものです。（ただしコマンドが異なります。）

(1)DIRECTORY

SRAMの内容を画面に表示します。ディスク・ユーティリティの“files”コマンドと同じ働きです。操作方法は次のとおりです。

① 「ペンギン画面」で“SELF”を選ぶ。
② 「SELFモードメニュー」で“SRAM DISK UTILITY”を選ぶ。
③ 「SRAM DISK UTILITYメニュー」で“DIRECTORY”を選ぶ。
④ 画面にファイル名が表示される。（一画面内に表示しきれない時は、⇧ ⇩ キーでページ送りができます）

(2)FILE DELETE

SRAMの中のファイルを消去します。ディスクユーティリティの"kill"コマンドと同じ働きです。操作方法は次の通りです。

① 「ペンギン画面」で"SELF"を選ぶ。
② 「SELFモードメニュー」で"SRAM DISK UTILITY"を選ぶ。
③ 「SRAM DISK UTILITYメニュー」で"FILE DELETE"を選ぶ。
④ ファイル名を入力し、⏎キーを押す。
⑤ 消去が終わると"FILE DELETE"と表示される。

(3)FORMAT

SRAMを初期化します。ディスク・ユーティリティの"call format"コマンドと同じ働きです。操作方法は「フォーマットしよう」を参照して下さい。

8.画面ライブラリー機能

ゲーム途中で気に入った画面をディスクにセーブすることができます。画面のセーブはゲームの途中で行います。(フロッピーディスクの取扱いは、26ページを参照)

画面のセーブ

(1)準備

ゲーム完全セーブ機能と同様の準備が必要です。

(2)操作方法

① 「スタート画面」で"GAME"を選び、ゲームを開始して下さい。
② ゲーム中、画面をセーブしたい場面で STOP キーを押します。
③ CTRL キーを押して下さい。「ディスクセーブ&ロードメニュー画面」になります。
④ "➡"が"DISK SAVE"を指しているのを確かめ スペース キーを押して下さい。
⑤ "➡"が"SCREEN DATA"を指しているのを確かめ、スペース キーを押して下さい。「ファイル名入力画面」になります。
⑥ キーボードからファイル名を入力します。ファイル名は(A~Z、0~9)で8文字以内です。
⑦ ファイル名の修正は、BS キーまたは、⇦ キーで行います。
⑧ 入力が終了したら ⏎ キーを押して下さい。画面データが指定したファイル名にセーブされます。
⑨ セーブが終了すると、③の画面に戻ります。
⑩ "➡"を"END"に合わせ スペース キーを押したのち、STOP キーを押して下さい。ゲームが再開します。

画面のロード

画面ロードは、「SELF」モードで行います。

⑴準備

（セーブの時と同じです。）

⑵操作方法

① 「ペンギン画面」で“SELF”を選びます。

② 画面データのセーブしてあるフロッピーディスクを、ディスクドライブにセットして下さい。

③ 「SELFモードメニュー画面」で“LOAD SCREEN DATA”を選びます。

④ フロッピーディスクに入っているゲームデータのファイル名が表示されます。ファイル名は画面上に最大3つしか表示されません。フロッピーディスクに入っているファイルが4つ以上の場合はカーソルキー（⇧ ⇩）を使ってファイル名をスクロールさせて下さい。

```
DISK LOAD      SELECT FILE NAME
SCREEN         ➡SHALOM.S54
                DEMO.S58
                --END--
```

⑤ ロードする画面データのファイル名を“➡”に合わせて スペース キーを押して下さい。画面データがロードされます。

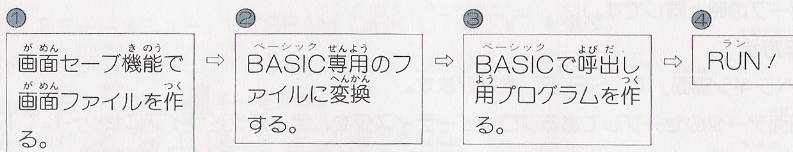
⑥ 「画面表示モードメニュー画面」になり、画面下に次の表示が出ます。画面全体を見たい時は“➡”を“DISPLAY ALL SCREEN”に合わせて スペース キーを押します。

```
--SCREEN DISPLAY MODE--
➡DISPLAY ALL SCREEN
 END
```

⑦ 終了するときは、“➡”を“END”に合わせて スペース キーを押します。全画面表示中に スペース キーを押すと⑥の画面表示に戻ります。

画面ライブラリーの作成

画面ライブラリー機能でセーブした画面データは、BASICを使って画面に表示させることができます。方法は下図のとおりです。



⑴画面セーブ機能で画面ファイルを作る。

16ページの「8.画面ライブラリー機能」を参照して、画面ファイルを作って下さい。

BASICの "files" コマンドでディスクの中を見て、"OOO.S××" というファイルがあればそれが画面ファイルです。

⑵BASIC専用のファイルに変換する

"OOO.S××" という画面ファイルはそのままではBASICで使用できません。これを "OOO.VRM" というファイルに変換しなければなりません。以下の手順に従って変換してください。

① 17ページの「画面ロード」の①から⑥までを行います。この時手順④で、変換したい画面ファイルを選びます。

② 17ページの「画面ロード」の手順⑦で "➡" を "END" に合わせ CTRL と SHIFT キーを押しながら スペース キーを押します。すると、自動的に "OOO.VRM" というファイルが作成されます。(この時、ディスクドライブにディスクが入っていることを確認してください)

(注意)

"OOO.S××" というファイルは、異なるゲームであれば同じファイル名が使えますが "OOO.VRM" というファイルは区別できません。

例えば、……

「沙羅曼蛇」で "STAGE1" というファイル名をつけると、"STAGE1.S58" という画面ファイルができます。また、シャロムで "STAGE1" というファイル名にすると、"STAGE1.S54" というファイルになり「沙羅曼蛇」と区別されます。ところが、これをBASIC用画面ファイルに変換すると、どちらも "STAGE1.VRM" となってしまい区別できません。

この場合は、ファイルの名前を予め区別しておくか、あるいは、先に作ったファイル名を"name" コマンドを使って変更するなどして対応して下さい。

"name" コマンドについては、お持ちのパソコンに付属されているBASICマニュアルに書かれているハズです。

⑶BASICで呼び出しプログラムを作る。

⑵で作ったBASIC用の画面ファイルを、今度はBASICで呼び出してみましょう。

なお、MSX1とMSX2では画面モードの設定が異なりますので注意が必要です。

❶MSX1用画面データ
呼出しプログラム

```
10 SCREEN 2,2
20 COLOR,,1
100 '
110 BLOAD"TITLE.VRM",S
120  GOSUB1000
200 '
210 BLOAD"DEMO.VRM",S
220  GOSUB1000
300 GOTO100
1000 '
1010 '====TIMER====
1020 FOR I=0TO100
1030 NEXT I
1040 RETURN
```

❷MSX2用画面データ
呼出しプログラム

```
10  SCREEN 5,2
20  COLOR 15,0,0
100 '
110 BLOAD"STAGE1.VRM",S
120  GOSUB1000
200 '
210 BLOAD"STAGE2.VRM",S
220  GOSUB1000
300 GOTO100
1000 '
1010 '====TIMER====
1020 COLOR=RESTORE
1030 FOR I=0TO100
1040 NEXT I
1050 RETURN
```

（注意）上記のリストはあくまでサンプルです。みなさんの工夫でもっといいプログラムになります。頑張ってください。

9.バイオリズム

バイオリズムについて

世の中には、自分の好調・不調を知る材料が数多くありますが、「バイオリズム」もそのひとつです。「バイオリズム」は、生まれた日を基準として算出した身体のリズムです。

「バイオリズム」には、「身体のリズム」「感情のリズム」「知性のリズム」の3つのリズムがあります。これらのリズムは一定の周期があり、それぞれについて好調・不調の時期および要注意日が算出できます。この好調・不調は占いのように吉とか凶とかではなく、活動期、充電期というような考え方をして下さい。

操作方法

① 「ペンギン画面」で“SELF”を選びます。

② 「SELFモードメニュー」で“BIORYTHM”を選びます。スペース キーを押すと生年月日入力画面になります。

③ まず、生年月日を入力します。年は西暦で4桁、月日は2桁（1～9月日は、01～09）で入力します。

④ まちがったときは、⇦ ⇨ キーで画面のカーソルを移動させ修正します。

⑤ 入力が終わったら、↵ キーを押します。

⑥ 次に、チェックする日を入力します。入力する方法は、生年月日と同じです。

⑦ チェック日の入力が終わったら、↵ キーを押します。

⑧ バイオリズム表が表示されます。（見方は別項参照）

⑨ 生年月日や、チェック日を再入力する時は、スペース キーを押し、③から始めます。

⑩ 終了する時は、CTRL ＋ C を押します。「SELFモードメニュー」に戻ります。

バイオリズム表の見方

画面は上部と下部に分割されており、上部に各リズムのチェック日における状態、下部に各リズムのチェック日を中心として、−15〜+32日のリズムの動きが表示されます。なお、MSX1とMSX2では表示の方法が異なります。

(1)各リズムの表示

① 身体リズム（P：Physical Rhythm）

身体リズムは、体のコンディションに影響を与えます。MSX2画面では、黄色いラインで表示されます。（MSX1は、白いラインです。）

② 感情リズム（S：Sensitivity Rhythm）

感情リズムは、情緒や感情、気分等に影響を与えます。MSX2画面では、青いラインで表示されます。（MSX1では、白いラインです。）

③ 知性リズム（I：Intellectual Rhythm）

知性リズムは、頭脳の働きに影響を与えます。MSX2では、赤いラインで表示されます。（MSX1では、白いラインです。）

(2)各リズムの状態

各リズムの状態は、5つに分類して表示されます。

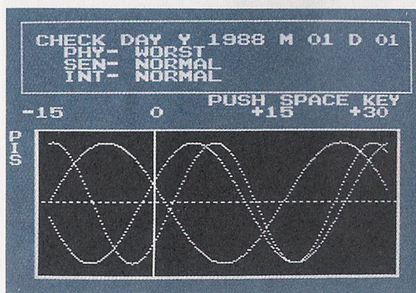
① GOOD………… 活動期のピーク近辺です。

② NORMAL…… 活動期です。活力がみなぎり、エネルギーを放出する時期です。

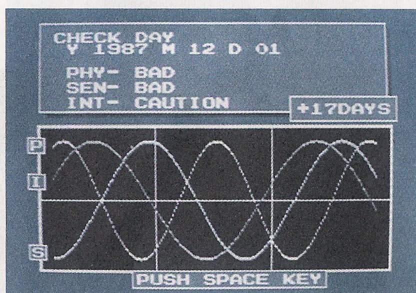
③ CAUTION…… 要注意日です。この頃が一番不安定で事故や不注意のおこりやすい時期です。

④ BAD…………… 充電期です。活力が鈍ってきます。エネルギーの充電に専念して、来るべき活動期に備えます。

⑤ WORST……… 充電期のピークです。



（MSX1の画面）



（MSX2の画面）

10.テニス&ホッケー

昔なつかしいテニスとホッケーゲームを再現しました。単純なゲームですが2人でやると結構アツくなるものです。テニスとホッケーは、ルール以外すべて同じ操作です。

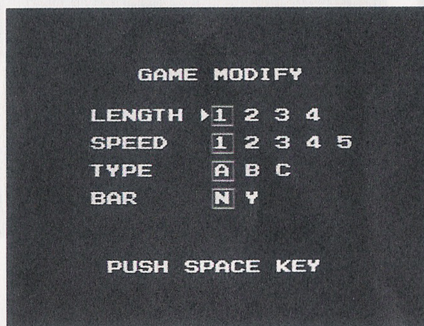
(1)ゲームの進め方

① 「ペンギン画面」で“SELF”を選びます。
② 「SELFモードメニュー」で“TENNIS AND HOCKEY”を選びます。選択したら スペース キーを押して下さい。
③ 「ゲームセレクト画面」になりますので、“TENNIS”又は“HOCKEY”を選びます。選択したら スペース キーを押して下さい。
④ 「ゲーム設定画面」になります。自分のレベルに合わせてゲームの設定をして下さい。(別項参照)
⑤ 設定が終了したら スペース キーを押して下さい。ゲームがスタートします。
⑥ ゲームが終了すると結果が表示されます。 スペース キーを押すと③に戻ります。ゲームを終わるときは、“➡”を“END”に合わせて スペース キーを押して下さい。
⑦ ゲーム途中で、ゲームを終わりたいときは、 CTRL + C を押して下さい。

(2)ゲームの設定

次の4つの要素を設定できます。 ⇧ ⇩ キーで設定する要素を指定し、 ⇦ ⇨ で各要素の値を決めます。設定が全て終了したら スペース キーを押して下さい。ゲームがスタートします。

① LENGTH … プレイヤーのラケットの長さを設定します。
“1”が一番短く、“4”が一番長くなります。
② SPEED …… タマの早さを設定します。“1”が遅く、“5”が最も速いです。
③ TYPE ……… ゲームのタイプを設定します。ラケットの配置が変化します。
④ BAR ………… “Y”を選択すると、コートの中央に障害壁が現れます。
“N”は現れません。



⑶ゲームの遊び方

① ２人対戦専用です。

② キー操作は次のとおりです。

	ラケット移動	サーブ
プレイヤー1(右サイド)	⇧ ⇩	スペース
プレイヤー2(左サイド)	E C	SHIFT

⑷テニスゲームのルール

① ルールは通常のテニスと同じです。

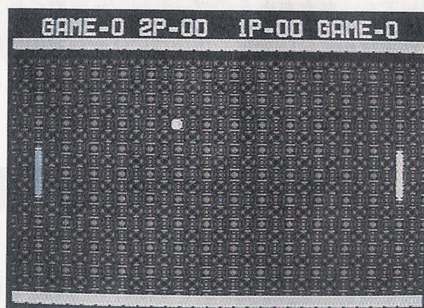
② 3セットマッチで、6ゲーム先取すると1セット取れます。2セット先取すると勝利となります。

③ ゲームのカウントは、0-15-30-40となります。

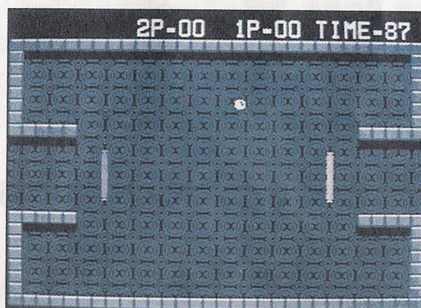
⑸ホッケーゲームのルール

① ゲームは前半と後半に分かれており、それぞれ90秒ハーフとなっています。

② 相手側のゴールへタマを入れると、1点が与えられます。なお、自殺点は相手の得点になります。



（テニスゲーム）



（ホッケーゲーム）

11.シークレット機能

ゲームの中にちりばめられた「かくしコマンド」や「かくし操作」は、捜す楽しさ、見つけた時のうれしさがたまりません。「新10倍」には、コナミのゲームを「新10倍」といっしょにプレイすることによって、この「かくしコマンド」や「かくし操作」を簡単にみつけたり、あるいは、新しく追加したりする機能がついているのです。
（ただし、ゲームによって対応していないものもあります。）

かくしコマンド発見機能

(1)機能

各種ゲームの中に予め設定されている「かくしコマンド」を簡単に発見できます。

(2)操作方法

① コナミのゲームと「新10倍」をスロットに差込み電源を入れます。

② ゲームスタートの時に @ キーを押しながらゲームスタートキーを押します。

③ 「かくしコマンド」が入っている時は、「かくしコマンド」が表示されたり、あるいは、「かくしコマンド」を発見するためのヒントが表示されます。

④ この機能は、昭和63年2月以降に発売されるコナミのゲームソフトに対応しています。また、それぞれのゲームの内容により、操作方法や機能の内容が一部変更になる場合があります。詳しくは、それぞれのゲームの取扱説明書をお読み下さい。

⑤ この機能が対応しているコナミのゲームソフトでも、もともとそのゲームソフトにかくしコマンドが入っていない場合は、発見機能は働きません。この場合、ふつうにゲームが始まってしまいます。「かくしコマンド」が入っているかどうかは、そのゲームソフトによって異なります。また、必ず入っているという保証はありません。

かくしコマンド追加機能

(1)機能

ゲームカートリッジのみでプレイしていても出てこない「かくしコマンド」が、「新10倍」といっしょにスロットにさしてプレイすることによって、新たな「かくしコマンド」が使えるようになる機能です。

(2)操作方法

① コナミのゲームと「新10倍」をスロットに差込み電源を入れます。

② ゲームに何らかの「かくしコマンド」が追加されます。

③ 追加された「かくしコマンド」の内容は、「かくしコマンド発見機能」を使うことによって発見のためのヒントが与えられます。（ヒントが出ない時もある）

④この機能は、昭和63年2月以降に発売されるコナミのゲームソフトに対応しています。また、それぞれのゲームの内容により、操作方法や機能の内容が一部変更になる場合があります。詳しくは、それぞれのゲーム取扱説明書をお読み下さい。

⑤この機能が対応しているコナミのゲームソフトでも、この機能が必ず使用できるとは限りません。

かくし操作追加機能

⑴機能

ゲームカートリッジのみでプレイしていても出てこない「かくし操作」が、「新10倍」といっしょにスロットにさしてプレイすることによって新たな「かくし操作」が使えるようになる機能です。

⑵操作方法

①コナミのゲームと「新10倍」をスロットに差込み電源を入れます。

②ゲームに何らかの「かくし操作」が追加されます。

③追加された「かくし操作」の内容は、「かくしコマンド発見機能」を使うことによって、発見のためのヒントが与えられます。（ヒントが出ない時もある）

④この機能は、昭和63年2月以降に発売されるコナミのゲームソフトに対応しています。また、それぞれのゲームの内容により、操作方法や機能の内容が一部変更になる場合があります。詳しくは、それぞれのゲームの取扱説明書をお読み下さい。

⑤この機能が対応しているコナミのゲームソフトでも、この機能が必ず使用できるとは限りません。

12.フロッピーディスクの使い方

「新10倍」のゲーム完全セーブ機能は、MSXの標準となっている3.5インチフロッピーディスクを使用します。使用にあたって注意すべきことがありますのでよく読んでおいて下さい。

ディスクのフォーマット

新しく買ってきたフロッピーディスクは、ご使用前に必ず「フォーマット」という作業をしなければなりません。「フォーマット」について詳しい事はいろいろな雑誌や本に紹介されていますので、そちらを参照して下さい。ここでは、「フォーマット」の手順を紹介します。

① 「新10倍」やゲームのROMカートリッジを差し込まずに電源を入れます。するとBASICの画面になります。（ただし、ディスクドライブを内蔵していないMSXでは、外部ディスクドライブユニットを接続して下さい。）

② 新しいフロッピーディスクをディスクドライブに差し込みます。（使い古しのディスクでも構いませんが、そのディスクの中味は全部消えてしまいます。）
この時、フロッピーディスクのプロテクトノッチが書き込み禁止になっていないかどうか確認して下さい。

③ キーボードから“CALL FORMAT”と入力し ↵ キーを押します。
“CALL”と“FORMAT”の間にスペースを1つ入れて下さい。

④ “Drive name?（A,B）”と質問してきます。“A”と入力して下さい。

⑤ フォーマットするディスクの種類を聞いてきます。あなたが使用されるディスクの種類にあわせて選択してください。

⑥ “Strike a key when ready”（準備できたらキーを押して下さい）と表示されます。
スペース キーを押して下さい。（他のキーでも構いませんが……）

⑦ MSXパソコンは、セコセコとフォーマットを行います。少し待ちましょう。やがて“Format complete”と表示されます。これで「フォーマット」が完了しました。

（注）一度「フォーマット」をしておくと、次回からそのフロッピーディスクを使うたびに「フォーマット」する必要はありません。また、何かデータの入っているディスクを「フォーマット」すると最初に入っていたデータは全部消えてしまいます。

ディスクユーティリティ

MSXのDISK-BASICには、ディスクの内容を見たり、セーブしたファイルを消したりする命令があるので紹介しましょう。

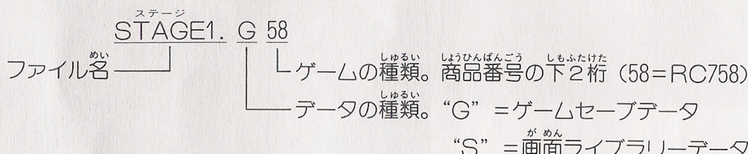
まず、「新10倍」や「ROMカートリッジ」を抜いて電源を入れ、BASICの画面にして下さい。その後、フロッピーディスクをディスクドライブに差し込んで下さい。

⑴ディスクの内容を調べる。（files コマンド）

① “files”と入力して ⏎ を押して下さい。セーブされたデータの名前がズラズラ〜っと表示されます。

② 表示された名前をよく見ると、セーブする時につけたファイル名の後に“.GOO”が付加されます。例えば、「沙羅曼蛇」でゲームセーブする時“STAGE1”という名前をつけると、“STAGE1.G58”というファイル名になります。この“.G58”をファイルタイプと言います。

③ ファイルタイプの意味は次の通りです。



⑵ファイル名を消す。（killコマンド）

① “kill”と入力したあと続けて消したいファイル名を入力します。

② ファイル名は、“　”で囲んで下さい。

③ この時、ファイル名の後のファイルタイプ（“.G58”とか“.S58”）も忘れないで入力して下さい。

④ 入力が終ったら ⏎ キーを押します。

⑤ “OK”と表示されるとファイルが消されました。

⑥ “files”コマンドでディスクの内容を見て下さい。ファイルが無くなっていることがわかりますね。

エラーメッセージ

「新10倍」でセーブやロードをしている時、正しく使用されないとエラーメッセージが表示されます。

① “DISK OFFLINE”

ディスクが入っていません。ディスクを入れてもう一度やり直す時は ⏎ キーを、止めてしまう時は、 スペース キーを押します。

② “WRITE PROTECTED”

ディスクの書き込み禁止タブが書き込み禁止状態になっています。書き込み禁止を解除して、もう一度やり直す時は ⏎ キーを、止める時は スペース を押します。

③ “DISK FULL”

ディスクの中味がいっぱいです。ディスクを交換して下さい。

④ “DISK IO ERROR”

うまくセーブやロードができません。ディスクがこわれている時や、フォーマットしていないディスクを使用した時に出ます。

13.ソフト別機能対応一覧表

「新10倍」の機能は、原則としてコナミのすべてのMSXゲームに対応していますが、ゲームの性質上、対応していないものもあります。また、ステージ数変更機能を使用した場合、2周目の難易度が変化しない場合があります。

ゲーム名称		機能名称								
		ポーズ	コマおくり	スローモーション	プレイヤー数設定	ステージ数設定	画面セーブ	ゲーム完全セーブ	SRAMバックアップ	シークレット機能
RC700	わんぱくアスレチック	○	○	○	○	○	○	○	×	×
RC701	けっきょく南極	○	○	○	×	○	○	○	×	×
RC702	もんた君の算数	○	○	○	○	×	○	○	×	×
RC703	タイムパイロット	○	○	○	○	×	○	○	×	×
RC704	フロッガー	○	○	○	○	×	○	○	×	×
RC705	スーパーコブラ	○	○	○	○	×	○	○	×	×
RC706	ビデオハスラー	○	○	○	○	×	○	○	×	×
RC707	コナミの麻雀道場	○	○	○	×	×	○	○	×	×
RC710	ハイパーオリンピック1	○	○	○	×	○	○	○	×	×
RC711	ハイパーオリンピック2	○	○	○	×	○	○	○	×	×
RC712	サーカスチャーリー	○	○	○	○	○	○	○	×	×
RC713	マジカルツリー	○	○	○	○	○	○	○	×	×
RC714	ぽんぽこパン	○	○	○	○	○	○	○	×	×
RC715	ハイパースポーツ1	○	○	○	×	○	○	○	×	×
RC716	キャベジ・パッチ	○	○	○	○	○	○	○	×	×
RC717	ハイパースポーツ2	○	○	○	×	○	○	○	×	×
RC718	コナミハイパーラリー	○	○	○	×	○	○	○	×	×
RC720	コナミのテニス	○	○	○	×	×	○	○	×	×
RC721	スカイジャガー	○	○	○	○	○	○	○	×	×
RC723	コナミのゴルフ	×	×	×	×	×	×	×	×	×
RC724	コナミのベースボール	○	○	○	×	×	○	○	×	×
RC725	イー・アル・カンフー	○	○	○	○	○	○	○	×	×
RC727	王家の谷	○	○	○	○	○	○	○	×	×
RC728	モピレンジャー	○	○	○	○	○	○	○	×	×
RC729	ピポルス	○	○	○	○	○	○	○	×	×

ゲーム名称		機能名称								
		ポーズ	コマおくり	スローモーション	プレイヤー数設定	ステージ数設定	画面セーブ	ゲーム完全セーブ	SRAMバックアップ	シークレット機能
RC730	ロードファイター	○	○	○	×	○	○	○	×	×
RC731	コナミのピンポン	○	○	○	×	×	○	○	×	×
RC732	コナミのサッカー	○	○	○	×	○	○	○	×	×
RC733	ハイパースポーツ3	○	○	○	×	○	○	○	×	×
RC734	グーニーズ	○	○	○	×	○	○	○	×	×
RC735	10倍カートリッジ	×	×	×	×	×	×	×	×	×
RC736	コナミのボクシング	○	○	○	×	○	○	○	×	×
RC737	イーガー皇帝	○	○	○	○	○	○	○	×	×
RC739	魔城伝説	○	○	○	○	○	○	○	×	×
RC740	ツインビー	○	○	○	○	○	○	○	×	×
RC741	新世サイザー	×	×	×	×	×	×	×	×	×
RC742	グラディウス	○	○	○	○	○	○	○	×	×
RC743	夢大陸アドベンチャー	○	○	○	○	○	○	○	×	×
RC744	悪魔城ドラキュラ	○	○	○	○	○	○	○	×	×
RC745	キングコング2	○	○	○	×	×	○	○	×	×
RC746	Qバート	○	○	○	○	○	○	○	×	×
RC747	火の鳥	○	○	○	○	○	○	○	×	×
RC748	がんばれゴエモン!	○	○	○	○	○	○	○	×	×
RC749	ガリウスの迷宮	○	○	○	×	×	○	○	×	×
RC750	メタルギア	○	○	○	×	×	○	○	×	×
RC751	グラディウス2	○	○	○	○	○	○	○	×	×
RC752	F1スピリット	○	○	○	×	×	○	○	×	×
RC753	ウシャス	○	○	○	×	○	○	○	×	×
RC754	シャロム	○	○	○	×	×	○	○	○	×
RC755	新10倍カートリッジ	×	×	×	×	×	×	×	×	×
RC756	ブレイクショット	×	×	×	×	○	×	×	○	○
RC757	激突ペナントレース	○	○	○	×	×	○	○	○	○
RC758	沙羅曼蛇	○	○	○	○	○	○	○	×	×

使用上の注意

リチウム電池の交換について

1.「新10倍」には、SRAMのバックアップ用にリチウム電池を搭載しています。従って「新10倍」は常温（0〜40℃）で正常にご使用下さい。
2.リチウム電池が切れた場合の電池交換はコナミにて行ないます。
3.電池交換は有償にて承ります。詳しくは下記のコナミ営業部「MSX係」あてにお問い合わせ下さい。

（問い合わせ先）
関東地区：〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 TEL03-264-5678
関西地区：〒561 大阪府豊中市庄内宝町1-1-5 TEL06-334-0335

注意事項およびお願い

1.落丁・乱丁を除き、この取扱説明書の再発行はいたしません。
2.この製品は、MSXおよびMSX2規格のパーソナルコンピュータに共通してご使用いただけます。
3.カートリッジを着脱する時は必ず本体電源をOFFにしてください。
4.精密機器ですから絶対分解しないでください。
5.「新10倍」はRAM16Kバイト以上のパソコンで動作します。RAM容量16Kバイト以下のMSXパソコンでは使用できません。市販の拡張スロットボックスを接続のうえ、市販のRAMカートリッジとともにご使用下さい。（なお、ディスクを使用する場合は32Kバイト以上のRAMが必要です）
6.長時間にわたりゲームをする時は、1時間ごとに10～20分の休憩をしましょう。
7.この商品はコナミ工業株式会社が開発したオリジナル作品です。当社の許可なく、映像、音響、プログラム、印刷物などの、全部または一部を複製することを禁じます。
8.商品は慎重に検査し、万全を期して出荷しておりますが、万一お気づきの点がございましたら、下記のコナミ営業部「MSX係」にご連絡ください。
関東地区：〒101 東京都千代田区神田神保町3-25　TEL.03-264-5678
関西地区：〒561 大阪府豊中市庄内宝町1-1-5　TEL.06-334-0335
なお、商品を直接お送り頂く前に必ず電話等でご連絡下さるようお願い致します。



コナミ株式会社

〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25 TEL.03-264-5678(代)

〒561 大阪府豊中市庄内宝町1丁目1−5 TEL.06-334-0335(代)